



为让更多学生能在课堂上玩游戏 她曾“回炉”一线当教师

□本报记者 黄莉萍

2019年岁末,全国语文课程与游戏教学工作委员会(以下简称委员会)落户杭州市拱墅区。

委员会新晋主任金晓芳长长地舒了一口气。

此时,她带领团队开展游戏化教学研究已整整16年。

2008年,已带领团队探索游戏化教学5年的教研员金晓芳遇到了实践教师们普遍“一放就乱,一收就死”的瓶颈,毅然离开已耕耘10年的教研员岗位,先后在两所城郊小学任教,“回炉”课堂,开启后续的研究。

她只是想让小学生能在语文课堂上“愉快地玩耍”。

小学生学得有多苦?

“所有健康的孩子,第一个天性是好动,越健康越好动,年龄越小越好动。”

“因此,让孩子一节课都坐端正,是违反人性的,扼杀了健康的机体。”

“第二个天性是贪玩,而且玩还一定要有意思,有趣味。”

“第三个天性是偷懒。没办法,这是自然生成的。”

“因此,作为教师必须顺应孩子的自然属性,否则教学效率低下。而充满竞争、趣味和有规则的游戏教学,是让学生付出较少获得更多的‘投机取巧’的教学方式。”

……

12月17日,杭州市新华实验小学,全国游戏化教学展示课交流活动现场,华东师范大学教授吴刚平关于儿童天性的阐述给了不少教师“当头棒喝”,“教学改革要回到一个常识,那就是尊重儿童的天性,进而转变教学方式”。

转变教学方式?

2002年,成为浙江省三大国家级课程改革实验区之一的义乌市率先进入课改。“课改之初,教师们怀揣‘一切为了孩子的发展’新理念,尊重孩子个体差异,课堂上因此自由而吵闹。崭新的义务教育实验课本第一册就要求认识400个汉字,一年级教师的嗓子很快就哑了,苦不堪言。”时任义乌市教育科学研究院小学语文教研员的金晓芳就这样看着一线语文教师们陷入了困境。

而作为一名每天回家后能欣赏孩子欢欢喜喜展示幼儿园所学的母亲,金晓芳直观地看到了幼小学习方式之间的巨大“鸿沟”。她来到幼儿园课堂开展调查研究。“幼儿园以游戏活动为基本教学方式,到了小学哪怕只是一

年级,各科教学占据了一天大量的时光,课时长、学科多、考试多,但是游戏不翼而飞!”

是不是有既能顺应学生天性又能实现有效教学的路径呢?从小喜欢游戏的金晓芳就这样在幼儿园里找到了答案。

教研员“回炉”一线当教师

2002年,在中国知网中以“游戏教学”为关键词检索显示:从学段来看,游戏教学研究以幼儿园居多;从学科来看,小学英语、体育学科居多,小学语文寥寥无几;从研究效果上来看,小学游戏教学研究资源贫乏,缺乏系统性和完整性。

金晓芳希望自己团队的专题研究能开辟较为系统的小学游戏教学研究先河。

2003年,这位曾经经常带着全村孩子玩各种游戏的教研员,开始带领义乌市全体小学语文教师玩起了语文课堂游戏。

“第一阶段——‘活而有序’。针对学生好动的天性,我们创设与身体冲动相关联的生理性游戏,带领孩子们在‘动中学’。”金晓芳团队实践中开发了N种课中操,包括儿歌表演、节奏操、音乐律动等几大类与课堂常规相关联的游戏。“这就要求语文教师得有音乐教师的才能!”这阶段,音乐、儿歌及节奏成了重要的语文课堂游戏元素。

“第二阶段——‘活而有趣’。针对学生好玩的天性,我们创设与认知相关联的学科性游戏,带领孩子们在‘玩中学’。”这期间,金晓芳团队边实践边开发了拼音、识字、阅读等各板块教学游戏,并结合低年级小学语文教材循着课序设计开发了上千种教学游戏。一时间,教学游戏在义乌各小学低年级的课堂上遍地开花。金晓芳看到,学生们在课堂上动起来、玩起来了,师生之间充盈了期待、合作、愉悦和成功。

她很快就识字效率问题采用“三同一异”的实验方法(相同的教学内容、相同的年级、相同的教师,不同的教学方法)进行调研。结果表明:在游戏条件下的实验班比对照班人均识字率明显提高。其中,一年级实验班人均识字率为75.9%,对照班人均识字率为65.4%,同比提高10.5%;二年级实验班人均识字率为85.3%,对照班人均识字率为76.8%,同比提高8.5%。

“关键是,游戏教学法的课堂上,孩子们玩得开心,学得‘偷懒’,用时少还效果好!”2007年,金晓芳团队的阶段性成果《新课程小学语文幼小衔接教学游戏指导与设计》获义乌市



图为全国游戏化教学展示课交流活动现场。

教育教学成果一等奖、全国小语会论著评比一等奖。

大量教学游戏进入课堂以后,学生变活了,课堂变有趣了!“由于一线教师的游戏教学理念良莠不齐,课堂上出现了不少滥用现象,存在不同程度的‘工具化’‘泛滥化’‘繁杂化’‘幼稚化’等倾向。”金晓芳告诉记者,比如识字教学中的“开火车”“送信”等游戏,教师们动不动就用,很少认真考虑适时、适度等问题,“不少课堂上,单单某一个教学环节,教师就会使出‘十八般武艺’,把能想到的游戏统统用上,同一个思维水平的平级游戏使用过度,就会导致热闹有余,扎实不足”。

优秀教研成果到一线课堂就“水土不服”,无法破局?2008年秋天,金晓芳带着游戏教学课题“回炉”一线课堂,其后4年先后在义乌城郊的两所小学担任语文教师,并开启了第三阶段的研究。

游戏的课堂如何快乐又高效

小学四年级的古文教学,除了识字、多形式朗读、理解、背诵,还能做什么?新华实验小学青年教师张佳丹在《精卫填海》这一课上,选择了启发学生来想象并表演精卫的经历。

“如果你就是精卫,都会有哪些经历呢?”张佳丹给学生们提供了“狂风暴雨”“烈日炎炎”这两个可选择的场景。“小组合作,选择场景;分配角色,展开想象;离座表演,控制音量。”布置任务时,张佳丹展示了这样的活动要求。

每小组1分钟的表演中,学生们脑洞大开“加戏”加出来的“树枝”“石头”“兔子”“老虎”“太阳”“龙卷风”等角色,得到了同学们的热捧,也得到了演出后教师的特别采访,“你觉得这是一只什么样的精卫鸟?”“你该怎么劝阻她?”……

小学二年级《中国美食》识字课

中,新华实验小学青年教师汪抒怡更是带着一群“吃货”学生在菜场、厨房、餐厅里转悠得不亦乐乎。从了解菜品到准备食材,从了解烹饪方法到活学活用,“菠、茄、蘑、菇”“煎、烤、煮、爆、炖”……就这样在游戏中成了学生们的“菜”。

“这样的识字课,处处隐藏着游戏元素,也处处都在学习、探究和思考。学生学起来既轻松,又高效。”现场不少听课教师感慨。

这两节展示课,是12月17日至18日举行的全国游戏化教学展示课交流活动中,拱墅区给全国与会教师上的“大菜”。

“在一线‘回炉’后,我们的游戏化教学研究进入了第三阶段——‘活而有效’。整体设计各板块游戏教学操作范式,带领孩子们在‘巧中学’。”多年来,带头上下水课、反复打磨、一课多备的金晓芳逐步提炼出游戏教学操作范式:故事型、板画型、游玩型、儿歌型、闯关型、角色表演型、分组合作型……而这些年,从义乌调入杭州市拱墅区教育研究院的金晓芳带领团队,坚持对“整体设计游戏教学操作范式”“小学语文教学方式变革”“游戏课堂如何针对学生天性实现教学评一体”以及“课堂游戏资源的开发”等诸多子课题进行后续研究,并收获了省第四届基础教育成果奖二等奖。

“当年‘回炉’一线当教师,不少人认为我疯了!”金晓芳却认为自己疯并快乐着,“这大概就是游戏精神吧。”

从教学游戏的设计、开发,到游戏教学方式变革,再到游戏课程的建构,金晓芳一路体验着收获的快乐,“快乐童年是为未来幸福生活做准备的,因而让课堂生活变得更快乐、有效,意义重大”。

路径介绍、志愿填报辅导等。

我省的高考改革虽然已经实行5年了,但是每届学生和家長对当前的高考政策并不是很了解。为此,学校采用专题讲座的形式,由学校领导或相关专家给学生和家長进行详细解读,并借鉴外校成功经验与学校发展实际给出相关建议。

如今,我省已有普通高考、三位一体、自主招生、体育特长等多维升学路径。学校通过创设有效的发展载体,使学生能张扬自己的能力与优势,努力寻找到适合自己的升学通道。

学校为每一名學生安排了一位成长导师。导师帮助学生根据自己的学业现状、选课情况和发展目标,完成高中3年的学业规划;根据自己的选科情况,合理确定学考和选考的时间节点;根据自己的职业意向,关注高中阶段的知识和能力储备。

(作者分别系舟山中学校长、副校长)



□郑碎飞

惩戒权是教师履行教育教学职责的必要手段和法定职权,在立法上认可教师惩戒权既是对教师的尊重也能够保障学生的权益。

笔者借鉴斯宾塞自然教育思想,在班级管理中采用“五性教育,适性惩戒”,教育學生能够自治、自省、自律、自育,收到了理想的育人效果。

人文性:育人为本,合法合规

基于“让每一位学生成长为更好的自己”的理念,惩戒应符合育人规律,根据学生特点选择适当的惩戒措施,达到教育學生遵守规则、增强自律、改过向上的目的,实现最佳教育效果。

我在班级里常态化开展“啄木鸟行动——回顾反思单”教育。反思单包含“事件回放”和“后记”两部分——第一部分“事件回放”由回顾书、我的反思、同学之声、老师的话、家長留言五部分组成;后记由行动总结、同学之声、老师的话、家長留言、班主任寄语五部分组成。后记是当前事件教育之后的跟踪评价,以期实现教育的“言必信、行必果”。

如班里的4名學生因在学校图书馆吵闹被扣“文明班级”分,我便请违规學生通过撰写“三次吵闹”反思单进行自我反思。这也让教师能了解事情的经过并作出相应的教育指导——指出错误所在,并指明成为文明读者的努力方向;通过反思单这种交流媒介让家長当天即了解事情经过并跟进教育,家長与孩子约定:如果孩子没有改错自新,到图书馆看书就得戴口罩。让违规的學生从与老师、家長的约定中学会坚持,从而实现教育惩戒的道德教育意义,促进良好行为习惯的养成。

操作性:适时适度,过罚得当

惩戒不是目的,而是手段;为达到惩戒效果,惩戒必须具有可操作性。合理把握惩戒的时机与尺度,需要我们牢牢把握几点基本原则:公正合理、过罚得当、保护尊严。我每带一个班级,教室里必设2张反思桌,“反思桌”顾名思义就是给犯错的學生反思用的。

在學生一而再再而三地犯类似的错误时,到反思桌前进行反思是一种挺有效的选择。在美、澳等国家的小学,教室里也有类似的设计,甚至有专门的反思室。反思桌对矫正该生的错误习惯,以及防止其对周边同学产生负面效应有立竿见影的教育效果。

艺术性:他山之石,可以攻玉

当代著名教育专家魏书生在管理班级时,也有自己独特的惩戒方法。比如,學生犯了诸如迟到之类的小错误,便罚唱歌,不仅能使犯错學生留下深刻印象,而且能活跃班级氛围,陶冶情操。另外还有罚写说明书和心理病历,与检讨书不同的是,说明书和心理病历是學生自己对犯错误事件本身及自身的深度剖析,更有利于學生的自我反省,同时又锻炼了他們的写作能力。

小时候,我家后山是一片橘林。有次同村的小李子在摘我家的橘子正好被我父亲撞见。我以为父亲会很狠狠地教训他一顿,没想到父亲笑嘻嘻地说:“小李子,你这么懂事的啊!知道伯伯忙,来帮伯伯摘橘子!来,继续摘,把这个空筐子摘满,摘满了你再走,也带一些橘子回去吃。”现在想来,这就是惩戒的艺术。

共育性:家校携手,合作教育

想要发挥惩戒教育,需要学校和家庭的合作与努力。班主任应加强与家長的紧密联系,得到家長的理解与支持;及时听取家長意见,与家長达成共识,共同努力,为學生的成长负责。

比如,學生小胡最爱课间在教室打闹,教室的课桌椅经常被他搞得“人仰马翻”。进入六年级,小胡还爱在教室门口起跳,打一下门框横梁。有一次起跳下落刚好撞在数学教师的怀里,撞在数学教师手中的木质大三角板上。幸好,那是冬天,他穿着羽绒服没有被扎伤。但长此以往,总会出“大事”的。在和家長充分沟通后,我宣布:小胡如果在教室里冲跑或者在门口摸高拍横梁,那老师就“奖励”他在操场跑道上跑个够,摸篮球筐摸个够,至少30分钟,由那老师陪着;如果那老师不在,就请那老师陪小胡“强身健体”。

养成性:学习规矩,化惩为导

惩戒是教育中不可或缺的,但比惩戒更好的教育是“导之以礼,养之以善”,即养成教育。惩戒教育是对“坏行为”的堵,得一时之效;规则养成教育是对“好行为”的导,成毕生之功。

小学阶段是學生养成规矩的关键期,我通过班规指导小学生养成必要的规矩。每次班规的制定,我从五方面着手:自主制订,让班规有亲和度;奖惩结合,让班规有力度;知行合一,让班规有高度;与时俱进,让班规有初度;言传身教,让班规有温度。

适性惩戒,使得惩罚能在一种温和平静的状态下进行,缓解了师生、亲子之间的关系,避免了他们对教师或者父母产生隔阂甚至迁怒于人;也让學生心甘情愿修正自己,健康成长,真正向上向善!

(作者系温州市实验小学班主任)



学生主动规划,才能长成“最好的自己”

□方军 陈钢

当下的浙江高中生面临了很多的选择和挑战,如“我该选择怎样的选修课”“我该参与哪些社团活动”“7选3如何选科”“80个高考志愿怎么填”,类似种种问题让学生经常感到无所适从。此时,生涯规划教育会起到至关重要的作用。

我校围绕“高一学会适应,高二不断超越,高三成就自我”重点开展知己、知彼和知路的“三知”教育,让学生通过生涯规划成长为最好的自己。

知己——认识自我

这是为了让学生知道“我在哪里”。高一學生刚入学,学校专职心理教师与外聘专家配合依据霍兰德职业倾向测验量表等,启动对学生生涯发展愿景的调查分析。同时,根据加德纳的多元智能理论,结合性格分析、兴趣探索和能力评估,安排學生进行自我认知活动;绘制“多元智能玫瑰图”,从语言、数理逻辑、空间、人际等八个

方面,引导学生剖析自己的优势智能与存在不足,逐步建构对自己的全面认知。

知彼——明晰目标

让学生明晰“我要去哪里”,包括将来要从事的职业与学习的专业。

通过专题生涯讲座和职业实践体验等,让学生了解职业。学校每年都会组织“我为梦想助力——生涯规划面对面”专题活动。在充分进行职业兴趣调研基础上,学校将所有學生按照专业大类组成教学班级,邀请术业有专攻的行业精英或具有相关职业背景的优秀家長来校授课,让学生初步了解各个职业的发展现状和未来前景,并有目的、有计划地选择在校的相关学习内容。学校还和多个单位共建學生生涯规划实践基地,带领學生分批有计划地开展职业体验活动。如与驻军部队合作,让学生走进军营;与“青少年实践基地”合作,建设学农体验基地;与医院合作,让学生体验健康生活需求发展状况……

知路——知晓路径

让学生知晓“我如何去向那里”,方法包括高考改革方案的宣讲、升学